

Salirse del encuadre: la transgresión del tiempo y el espacio en la animación en el "campo expandido" de David Fidalgo

*Getting out of the frame: the transgression
of time and space in David Fidalgo's
animation in "expanded field"*

DANIEL RODRÍGUEZ PALACIOS*

Artigo completo submetido a 20 de janeiro de 2017 e aprovado a 5 de fevereiro de 2017

*España, artista visual. Grado en Bellas Artes, Universidade de Vigo, Facultad de Bellas Artes. Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual, Universidade de Vigo, Facultad de Bellas Artes.

AFILIAÇÃO: Universidad de Vigo, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. R/ Maestranza, CP. 360022 Pontevedra, España.
E-mail: lizartonne@gmail.com

Resumen: Este artículo presentará la obra de David Fidalgo, abordándola desde diferentes perspectivas, en función de la relación que cada una de sus piezas establece con otros campos artísticos desde la animación. Tras definir la animación como tradicionalmente se comprende, se describirán las posibles expansiones de ésta en otros campos artísticos y su papel en el museo. Siguiendo este proceso se tratará de llegar a la definición de Animación en el "campo expandido", en relación a las reflexiones de Rosalind Krauss y posteriormente Almudena Fernández.

Palabras clave: animación / campo expandido / museo.

Abstract: *This article will present David Fidalgo's artwork, approaching it from different perspectives, by its relationship in each of his pieces within animation and the other artistic fields. After describe the Animation as it is traditionally known, the article will describe the possible expansion of it in the other artistic fields and its role at the museum. By following that process, this text will try to reach the definition of Animation at "expanded field", relying on the thoughts of Rosalind Krauss and lately the theories of Almudena Fernández.*

Keywords: *animation / expanded field / museum.*

Introducción

Natural de Lugo, David Fidalgo nació en 1989. Cursó Bellas Artes en la Facultad de BB.AA. de Pontevedra, donde posteriormente estudió el Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual. Actualmente desarrolla su tesis doctoral. Su obra, centrada en la imagen animada, ha estado presente en numerosos festivales, siendo galardonada con premios en varios de ellos. De su currículum, cabe destacar que recibió el primer premio en el certamen Novos Valores de la diputación de Pontevedra (2012) y el premio “Editor of the Month” del 12 Months Films Festival, Rumanía (2016) entre otros. Su trabajo siempre ha girado en torno a la animación audiovisual pero, cada vez más, busca nuevas maneras de diálogo entre ésta y otras expresiones artísticas. El artista dice sentirse encerrado en el encuadre de la pantalla y la proyección y, ante esta limitación, experimenta nuevas maneras de romper el marco cinematográfico mediante la expansión a otros campos artísticos. Durante este artículo se desarrollarán estas conexiones y cómo se reflejan en la obra de David Fidalgo, apoyando el análisis en las teorías de Rosalind Krauss y Almudena Fernández sobre el concepto de “campo expandido”.

1. La animación tradicional

Pereira (2005) se centra en la etimología de la palabra para encontrar un significado más profundo y completo que la definición según la cual una animación es una secuencia de dibujos que, presentados uno tras otro, generan una ilusión de movimiento (Rogers, 2007). La palabra *animación* deriva del latín y tiene dos componentes: *anima* (‘vida’) y el sufijo *-ción* que viene a significar ‘acción’. A partir de esto podemos entender que la animación consiste en el acto de dar vida a algo, entendiendo pues que este algo era antes inanimado. Esto es importante y aclaratorio porque lo separa del cine de cámara de vídeo, pues para la animación se parte de imágenes u objetos inertes. Así pues, podemos interpretar que una secuenciación de dibujos, así como de fotografías, darían lugar a una animación. No obstante, también una escultura se puede animar (dando lugar a la animación *stop-motion* en cine). Tradicionalmente, la animación se ha encuadrado en la pantalla, ocupando un lugar importante en la televisión y en el cine. Sin embargo, antes de esto, las primeras experimentaciones animadas generaban objetos como el taumatropo, la linterna mágica o el praxinoscopio. Esto ejemplifica cómo se puede dar vida a lo inanimado fuera de la pantalla y, de ese modo, explorar la animación desde los diferentes campos artísticos para trasladarla al museo y transgredir los límites del encuadre.



Figura 1 · David Fidalgo Omil, *Animación x Animación*, 2012. Animación audiovisual (pintura, plastilina, peanas y lienzo). Premio Novos Valores de la Diputación de Pontevedra. Museo de Pontevedra, Pontevedra. Fuente: autor.

Figura 2 · David Fidalgo Omil, *El niño Jesús del ojo pipa*, 2016. Instalación. Pazo de San Marcos, Lugo. Fuente: Autor.



Figura 3 · David Fidalgo Omil, *That's life*, 2011. Libro de artista. Premio del concurso de Extensión Universitaria de la Universidad de Vigo, Pontevedra. Fuente: autor.

2. El concepto de "campo expandido"

Este concepto fue acuñado por Krauss (1979) en una reflexión para definir un nuevo contexto en el que la escultura estaba explorando diferentes perspectivas desde las que salirse de lo que hasta entonces se entendía por escultura. Generó una nueva forma de entender la escultura como punto entre lo que la arquitectura era y no era y lo que era y no era paisaje. Entre este par de binomios trazó una compleja red de relaciones que, pese a definir los límites de la escultura, servía precisamente para transgredirlos. Más tarde, Fernández (2010a) desarrolló su tesis doctoral alrededor de este concepto, extendiéndolo a la práctica pictórica. Así, por pares de opuestos, definió el "campo expandido" de la pintura, a partir de "lo que la pintura no es". Los elementos que tradicionalmente definían a la pintura fueron listados frente a sus opuestos para comprender las posibles relaciones de negación que daban lugar a diálogos entre la pintura y otros campos artísticos:

Medio/ No medio
Bidimensional/ No bidimensional
Marco/ No marco
Estaticidad/ No estaticidad
 (Fernández, 2010a: p. 60, 61)

Mediante este conjunto de cuatro binomios se genera el "campo expandido" de la pintura, abriendo con ello los límites tradicionalmente impuestos y generando, de este modo, una nueva lente desde la que comprender la pintura. Algunos ejemplos a los que hace referencia en su investigación son las "pinturas habitadas" de Helena Almeida, la pintura "all-around" de Jessica Stockholder o la obra de Frank Stella.

3. El "campo expandido" de la animación

Jean (2006) plantea una pregunta que resume perfectamente la inquietud de David Fidalgo, así como muchos otros autores: "Combien de temps encore pourrions-nous continuer à définir le cinéma d'animation sur la base du mouvement synthétisé image par image?". Desde su comienzo, la animación ha sido una práctica con un componente experimental muy fuerte, buscando nuevas formas de animar, de presentar la animación o de entender el sentido de animar, encontrando una expansión continua por diferentes campos artísticos. Es por esto que hablar de animación en el campo expandido está no solo justificado, sino que se presenta como necesario a la hora de catalogar artistas como el que presenta este artículo. Siguiendo con la lógica de la negación por



Figura 4 · David Fidalgo Omil, *Cosmos*, 2012.
Instalación audiovisual. Facultad de BBAA.
de Pontevedra, Pontevedra. Fuente: autor.

binomios y recuperando algunos de los términos utilizados por Fernández, podemos concebir el campo expandido de la animación entre estos conceptos:

Medio/ No medio: En este caso, los medios de animación han ido ampliándose continuamente y, técnicamente, puede considerarse desde la escultura en movimiento (*stop-motion*), secuencias fotográficas (*pixilation*), medios digitales (3D, 2D...), dibujo y pintura secuenciada, manipulación del celuloide, etc. En este sentido, es complicado, si no imposible, definir un binomio en el que pudiera negarse el medio, pues es un elemento que se ha expandido desde el principio y cada día se prolonga el recorrido de medios para animar.

Bidimensional/ No bidimensional: Siendo la animación una expresión artística que se manifiesta tradicionalmente en medios bidimensionales, romper la bidimensionalidad puede llevarse a cabo, no solo mediante objetos en movimiento fuera del límite de la proyección, sino manteniendo una proyección, por ejemplo, y haciendo que la animación transgreda los límites de las dimensiones que la pantalla proporciona. Esto podemos encontrarlo en una instalación en que la animación integre al espectador físicamente, o extienda la animación a toda la sala.

Lineal/ No lineal: El argumento de una animación transcurre de manera unidireccional y de principio a fin (ya sea narrativa o no narrativa la obra). No obstante, se transgrede la linealidad, por ejemplo, en obras interactivas, donde el espectador modifica el transcurso de la animación, bien en la direccionalidad o transcurso del movimiento, bien en el sentido argumental de la animación (imaginemos que el espectador entra en la sala y se encuentra una proyección animada de un personaje que imita sus movimientos).

Marco/ No marco: Entendemos por marco la pantalla, proyección o televisor como medio de reproducción y lugar donde la imagen cobra vida. Salir del marco implica que se dé vida a lo inanimado fuera del encuadre de la pantalla (escultura móvil, libro objeto, secuencias impresas, etc.)

Movimiento/ No movimiento: Dado que el carácter positivo de la animación es el movimiento, en este caso cambiamos la nomenclatura para referirnos en el orden correcto al binomio *Estaticidad/ No estaticidad*, siendo su sentido el mismo. El movimiento visual define a la animación en su sentido tradicional, sin embargo, existen otras formas de dar vida a una obra: mediante el sonido, la ambientación, la interactividad, etc. Podríamos encontrarnos ante una imagen fija proyectada y una ambientación sonora encargada de aportar el contenido argumental y de dar vida a la animación.

4. El “campo expandido” en la obra de David Fidalgo

Una vez descrito el “campo expandido” mediante estos pares de binomios y como lo delimitan en sus diferentes direcciones, nos centraremos ahora en obras de David Fidalgo. Veremos cómo cada una de estas expansiones se ejemplifica, generando una forma mucho más compleja de entender la animación.

En lo referente al medio, experimenta tantas formas de generar animaciones como encuentra en su camino, utilizando en ocasiones pintura, escultura, fotografía, medios digitales..., pero podemos señalar una obra en concreto que ejemplifica esta multiplicidad de medios. En su “Animación × Animación” (Figura 1), parte de la pintura, comenzando la animación a generarse en un lienzo, del que sale posteriormente para tomar el espacio de la tridimensionalidad. Convive, entonces, con el creador, tomando el cuerpo de una escultura de un conejo al que persigue por un pasillo.

En cuanto a la bidimensionalidad y la tridimensionalidad, uno de sus trabajos más recientes sirve como ejemplo. “El niño Jesús del ojo pipa” (Figura 2), nos presenta una proyección de un ídolo deformado, desdivinizado. La pantalla de proyección hace a las veces de altar, y la animación es un proceso de absorción que convierte al espectador en protagonista. El lugar elegido para la exposición, el pazo de San Marcos (Lugo); la música ambiental, a modo de canto gregoriano; y la colocación en la sala de la proyección, generan una ambientación que da vida a toda la sala, animando el lugar en todas sus dimensiones, incluyendo al espectador como orante de este peculiar culto.

Uno de los ejemplos más claros donde podemos ver la transgresión de la linealidad, es en “That’s life” (Figura 3). Se trata de una animación incluida en un libro, por tanto, no tiene una linealidad, pese a que sí tiene un argumento, porque depende del uso que el espectador dé a sus páginas. Tanto si se detiene a ver una página, como si cierra el libro y no lo abre, o si lo pasa hacia adelante o hacia atrás, se está rompiendo la linealidad de la animación clásica. En este caso es necesario el espectador como “animador”, pues participa en la obra, otorgándole el movimiento que la define como animación. Esta misma obra nos sirve para el binomio marco/no marco, pues encontramos la animación presentada en un objeto físico, tridimensional, totalmente independiente de los marcos de proyección o emisión tradicionales (pantalla, proyector...). La obra no se encuentra enmarcada, ha dejado el marco para ocupar un espacio físico tridimensional con el que el espectador puede interactuar.

Otra obra que puede hablar de animación desde la transgresión del marco es “Cosmos” (Figura 4). En la presentación de esta obra, convivieron dos animaciones en una misma sala: la mencionada y “Luna, te quiero”

(2012). La forma en que dialogaban ambas venía determinada por el formato de proyección. La segunda, consistía en una animación narrativa y estaba proyectada de manera convencional, y la primera, de carácter más abstracto y experimental, se proyectaba sobre un metacrilato. De esta manera, a través de "Cosmos", podía verse "Luna, te quiero". El metacrilato colgaba del techo en mitad de la sala, por lo que, además, el espectador podía recorrer la proyección por delante o por detrás, para centrarse únicamente en "Cosmos" o ver la conjunción de ambas obras.

En lo respectivo al movimiento/no movimiento de las obras de David Fidalgo, podemos ver cómo una escultura puede animarse con el simple hecho de bajarla de la peana. En la exposición "ArtePaz" (2016, Afundación, Santiago de Compostela), presentó una serie de esculturas ("Magnos"), trabajadas en cerámica y pelo. Las esculturas recorrían el espacio, sin moverse del sitio, al estar colocadas por la sala en lugares en los que daban la impresión de estar jugando al escondite con el espectador. Así, pese a que esta obra parece tener más relación con la escultura, podemos entenderla como una expansión de la animación en el campo de la escultura, dejándose incluir así en el "campo expandido" de la animación.

Conclusiones

Tras exponer el concepto de "campo expandido", presentado por Rosalind Krauss y analizado posteriormente por Almudena Fernández, hemos aplicado este análisis a la animación como manifestación artística. Hecho esto, hemos concretado las características del "campo expandido" en la animación, y relacionado éste con la obra de David Fidalgo. Así, es posible clasificar y analizar su obra desde el punto de vista que propone el "campo expandido". Concretando de este modo la obra de un artista multidisciplinar como lo es Fidalgo, se puede entender como un diálogo entre los otros campos de creación y la animación.

Referências

- Fernández, Almudena (2010a) *Lo que la pintura no es. La lógica de la negación como afirmación del campo expandido en la pintura*. Pontevedra: Diputación de Pontevedra. ISBN: 978-84-8457-356-2.
- Fernández, Almudena (2010b). "La pintura en el campo expandido: revisión de la teoría de Rosalind E. Krauss." *Revista Investigación: cultura, ciencia y tecnología*, 2(3), p. 55-59. ISSN: 1889-4399
- Fernández, Almudena (2014). *Pintura site*. Santiago de Compostela: Dardo. ISBN: 978-84-92772-52-0
- Jean, Marcel (2006) *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Montreal: Les 400 coups. ISBN: 2-89540-305-8.
- Krauss, Rosalind. (2002). "La escultura en el campo expandido", en *La posmodernidad* (Hal Foster), p. 59-74. Barcelona: Kairós. ISBN: 84-7245-154-2.
- Pereira, Carmen (2005) *Los valores del cine de animación*. Barcelona: PPU. ISBN: 84-477-914-0.
- Roberts, Steve (2007) *Character animation*. Oxford: Focal Press. ISBN-13: 978-0-240-52054-4 ISBN-10: 0-240-52054-8.